PHILIPS VIDEOPAC 29

Dam buster
Dämme sprengen
Le mur magique
La supertrincea
Spræng dæmningen
Energijakten
El revientapresas
O demolidor de barragens

ENGLISH

This videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DUETSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 6.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 9.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 12.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 15.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac

Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 18.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kapplats på rätt sätt och slå upp sidan 21.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 24.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 27.

PORTUGUÊS

Este Videopac é um de toda uma série, para ser usada com o Computador Videopac Philips G7000. Estes Videopacs poderão oferecer muito divertimento, estímulo a educação para toda a família. Verifique que o Computador Videopac seja bem instalado, depois consulte página 30.

Instructions for Use (page 3)

ENGLISH

Dam buster

Read these instructions carefully before you start playing!

First press "RESET", then press key 0 and watch what happens on your television screen. The computer demonstrates both varieties of the Dam Buster game for you.

The basic principle
On the top half of your screen you see a dam, consisting of four layers of nine large blocks each. Each layer is a different colour, from top to bottom: red, yellow, blue and pale green. In the centre of each layer there's a maintenance worker; they have to try and keep the dam intact while the opponent is trying to shoot a hole through the dam (Dam Buster 1) or destroy it completely (Dam Buster 2).

The attacking party
A projectile comes from the general direction of the dam, moving towards the bottom of the screen. There, in the centre, is a movable shield. If the projectile hits that shield, it will bounce back towards the dam. When it hits the dam, it will destroy one or more blocks. The attacking party controls the position of the shield.

The defending party
The other player controls the maintenance workers with his handset (see diagrams for full details). To restore the damage, the maintenance workers first have to move to either side of the dam to gather energy and collect building materials. You can easily see when they're ready for action because they are literally blazing with energy.

When a hole has been shot in one of the layers of the dam, the workers have to rush over and fill that hole as quickly as possible.

Choosing your game
The computer demonstrates both varieties of Dam Buster. When it plays Dam Buster 1, you will see "PRESS 1". After a short while the game pattern changes and the text will read "PRESS 2" This means that the computer is demonstrating Dam Buster 2.

Playing Dam Buster 1
(1 or 2 players)
Press "RESET"
Next press key 0
then press key 1

The shield is first controlled by the left handset while the right handset controls the maintenance workers.

The game starts when the operator of the left handset presses the action button. That's when the first projectile appears.

The operator of the right handset has to move his maintenance workers to either side to properly prepare them for the task that's ahead of them. Be careful however. When they step into a hole in the dam or when they get hit by a projectile while rushing back to the side, they will float down slowly and disappear from the screen temporarily.

The player operating the shield can control the direction of his projectile. When it touches the shield on the lefthand side, it will bounce back towards the left. The angle depends on where it hits the shield. The same goes for the righthand side of the shield. If he misses completely, he has to press the action button of his handset to make a new projectile appear.

It's up to the attacking party to try and shoot his projectile through a hole in the dam, destroying one or more blocks every time he hits the dam. He has 90 seconds to try and do so. The computer keeps track of the time. When the game is over, the next round starts immediately with the functions of the handsets changing.

Only the attacker can score. The winner is the player who succeeds in penetrating the dam in the shortest time.

See diagrams for further details.

Playing Dam Buster 2
(1 or 2 players)
Press "RESET"
Next press key 0
then press key 2

The main difference with the previous game is the projectile. It penetrates right through the entire dam and bounces back from the top of your screen, leaving a path of destruction and keeping the maintenance workers busy. To compensate for the devastating effect of the new projectile, they move at double speed.

The object of the game is to try and demolish as many blocks in the dam as you possibly can with the 60 second time limit of this game variety. The computer keeps track of the time and also indicates how many blocks of the dam are intact throughout the game.

After a game had been completed, a new one starts automatically. Now the other handset gets a chance to try his skill with the shield, while his opponent has to try and keep the dam intact as well as he can.

Winner is the player who has succeeded in destroying most blocks within the 60 second time limit or... has managed to destroy the entire dam in the shortest possible time.

See diagrams for further details.

Playing Dam Buster alone

Both Dam Buster games can also be played by one player, against the computer:

First press "RESET", next press key 0

Then press key 1 if you want to play Dam Buster 1 or press key 2 if you want to play Dam Buster 2.

To start the game, press the action button on the left handset and start maneuvering the platform. The computer will automatically play the part of your opponent. When the playing time is up the computer will take over the attack, while it's up to you to defend and restore the dam.

Each time a game is finished, press RESET, 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

```
   (a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.
       Remove existing Videopac by placing one hand
       next to it, and pulling handle upwards.
       Replace Videopac in its box. Refer now to
       instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the
       Videopac Computer from the mains.
```

Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET. The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

```
       +-------------------+
       |  C   PRESS 1   C  | - Computer plays both hands
     / |               M   | - Red layer
Dam-|  |         M         | - Yellow layer
```

```
    |  |         M         | - Blue layer
     \ |         M         | - Green layer
       |                   |
       |                   |
       |         .         | - Projectile
       |         -         | - Platform
       +-------------------+
```

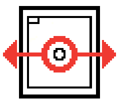
```
M = Maintenance worker
Press 1 for first game variety, press 2 for second game variety.
```

Dam Buster 1

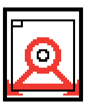
```
+-------------------+  - = Left handset operates platform
|- ??     00     ?? M|<
|              M     |  M = Right handset operates maintenance workers
|        M           |
|        M           |  ?? = Best performance left/right handset
|        M           |       (in seconds)
|                    |  00 = Timekeeping
|                    |
|        .           | - Projectile
|        -           | - Platform (operated by left handset)
+-------------------+
```

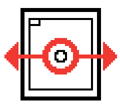
Start of game
Attacker (left handset) has to try and shoot his projectile through the dam within 90 seconds. Maintenance workers (operated by right handset) have to try and keep dam intact.

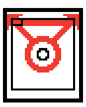
Left handset at start of game
Press action button for projectile

Left  Right Move platform with joystick

Right handset at start of game

 Move maintenance workers in bottom row (green)

 Move maintenance workers in blue row

 Move maintenance workers in yellow row

Press action button and move joystick to
activate maintenance worker in top row (red)

Dam Buster 2

```
                       Left handset first to operate
+-------------------+  platform and attack
|- ??    00 36   ?? M|<
|              M    |  Right handset first to direct
|         M         |  maintenance workers
|         M         |
|         M         |  ?? = Best performance left/right handset
|                   |  00 = Timekeeping
|                   |  36 = Dam completely intact with 36 blocks (9x4)
|         .         | - Projectile
|         -         | - Platform
+-------------------+
```

Start of game
The objective is to try and destroy as much of the dam as you possibly can when attacking

```
+-------------------+ M/- = Left handset operates maintenance workers,
|M 03  03 18    03 -|<      Right handset operates platform
|BB    BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |       Best score left handset
|BBBB         BB    |       3 seconds have elapsed
|BB      BB       BB|       18 blocks of the dam are intact
|               M   |       Best score of right handset
|           M     M |   M = Attack has succeeded in temporarily
|   .          M    |       eliminating all four
|    -              |       maintenance workers
+-------------------+   . = Projectile
                        - = Platform
```

Game situation
Both players have so far succeeded in destroying all but 3 blocks. In the current game operator of left handset has destroyed 18 blocks

---

Gebrauchsanleitung (Seite 6)

DUETSCH

Dämme sprengen

Lesen Sie diese
Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Speil beginnen.

Zunächst "RESET" drücken und dann Taste 0. Beachten Sie, was nun auf Ihrem Bildschirm passiert. Der Computer zeigt Ihnen beide Varianten des Spiels.

Situation
In der oberen Hälfte Ihres Bildschirms erkennen Sie einen Damm, der aus vier Schichten mit je neun grossen Blöcken besteht. Jede Schicht hat eine andere Farbe: rot, gelb, blau, hellgrün. In der Mitte jeder Reihe steht ein Arbeiter, der damit beschäftigt ist, den Damm in Ordnung zu halten, während

der Gegner versucht, ein Loch in den Damm zu schießen zu zerstören (Spiel-Variante 1) oder ihn ganz zu zerstören (Spiel-Variante 2).

Der Angreifer
Ein Projektil erscheint aus der Richtung des Dammes und bewegt sich zur Unterkante des Bildschirms. Dort, in der Mitte, befindet sich ein beweglicher Schild, der das Projektil, wenn es dort auftrifft, zum Damm zurückschlägt. Wenn das Geschoß den Damm trifft, werden ein oder mehrere Blöcke zerstört. Der "Angreifer" hat die Kontrolle über die Stellung des Schildes.

Der Verteidiger
Der andere Spieler steuert die Dammarbeiter mit seinem Handregler (Siehe Grafik).

Um den verursachten Schaden zu beseitigen, müßen sich die Dammarbeiter zunächst auf eine Seite des Dammes bewegen, um neue Energie und Baumaterial zu sammeln. Sie können leicht erkennen wie einsatzbereit sie sind, weil sie "strahlen" vor Energie. Würde in eine der Dammschichten ein Loch geschoßen, eilen die Arbeiter dorhin und füllen es schnellstens.

Wählen Sie Ihre Spiel-Variante
Der Computer führt Ihnen deide Spiel-Varianten vor. Zeigt er Spiel 1 an, erscheint auf dem Bildschirm "PRESS 1" ("1" drücken). Nach kurzer Zeit ändert sich das Spielschema, und der Text auf dem Bildschirm lautet "PRESS 2" ("2" drücken), d.h. der Computer stellt Spiel-Variante 2 vor.

Dämme sprengen 1
(1 oder 2 Spieler)
"RESET" drücken
danach Taste 0
und dann Taste 1

Der Schild wird zunächst mit dem linken Handregler gesteuert, während der rechte die Dammarbeiter kontrolliert.

Das Spiel beginnt, wenn der Spieler mit dem linken Handregler die Aktionstaste drückt. Dann erscheint das erste Geschoß.

Der Spieler mit dem rechten Handregler muß seine Dammarbeiter auf eine Seite bringen und sie auf die Aufgabe, die vor ihnen liegt, richtig vorbereiten. Wenn sie in ien Loch im Damm treten oder auf ihrem Weg an die Seite von einem Projektil getroffen werden, schweben sie langsam nach unten und verschwinden vorübergehend vom Bildschirm.

Der Spieler, der den Schild steuert, kann die Geschoß-Richtung bestimmen. Wenn das Geschoß den Schild auf der linken Seite trifft, wird es nach links zurückgeschmettert. Das gilt analog für die rechte Schildseite.

Trifft er nicht, muß er die Aktionstaste seines Handreglers arneut drücken, damit ein neues Projektil erscheint.

Der Angreifer muß versuchen, sein Projektil durch ein Loch im Damm zu schießen und einen oder mehrere Blöcke mit jedem Treffer zu zerstören. Dazu hat er 90 Sekunden Zeit, die der Computer zählt. Wenn das Spiel beendet ist, beginnt sofort die nächste Runde, bei der die Funktionen der Handregler wechseln.

Nur der Angreifer kann Punkte erzielen. Sieger ist, wer den Damm in der kürzesten Zeit überwindet.

(Siehe Grafik)

Dämme sprengen 2
(1 oder 2 Speiler)
"RESET" drücken
danach Taste 0
und dann Taste 2

Der wesentliche Unterschied gegenüber dem vorigen Spiel ist das Projektil. Es durchdringt sofort den ganzen Damm und springt von der Oberkante des Bildschirms ins Spiel zurück, wobei es Spuren der Zerstörung hinterläßt und die Dammarbeiter in Atem hält. Um den verheerenden Effekt des neuen Projektils wettzumachen, arbeiten sie mit doppeltem Tempo.

Sinn dieser Spiel-Variante ist soviele Blöcke im Damm zu zerstören wie Sie in 60 Sekunden schaffen. Der Computer kontrolliert die Zeit und zeigt auch an, wieviele Damm-Blöcke noch intakt sind.

Nach Beendigung des Spiels beginnt automatisch ein neues. Der Spieler mit dem anderen Handregler erhält nun die Chance, seine Geschicklichkeit mit dem Schild zu beweisen; sein Gegenspieler versucht den Damm in Ordnung zu halten, so gut er kann.

Sieger ist, wer die meisten Blöcke in 60 Sekunden zerstört hat, oder wem es gelungen ist, den ganzen Damm in der kürzest möglichen Zeit völlig zu zerstören.

(Wietere Einzelheiten siehe Grafik).

Wenn Sie "Dämme sprengen" allein spielen...

Beide Spiele können auch von nur einem Spieler gespielt werden - gegen den Computer

Zunächst "RESET" drücken, dann Taste 0. Für Spiel-Variante 1 Taste 1 und für Variante 2 Taste 2 drücken.

Zum Spielbeginn die Aktionstaste des linken Handreglers drücken und mit dem Bewegen der Plattform beginnen. Der Computer übernimmt automatisch die Rolle des Gegners. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, übernimmt der Computer den Angriff, und Sie müßen den Damm verteidigen und reparieren.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint "SELECT GAME" auf dem Bildschirm. Sie können nun

```
 a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
 b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem
    Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen.
    Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren
    Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
 c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und
    zeihen Sie das Netzteil aus der Steckdose.
```

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt: Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kerzen Ton ab und es sollte "SELECT GAME" auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal

wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spieleuswahl

```
        +--------------------+
        |  C    PRESS 1    C  |  - Computer spielt beide Seiten
      / |              M     |  - rote Schicht
Damm-|  |        M           |  - gelbe Schicht
     |  |        M           |  - blaue Schicht
      \ |        M           |  - grüne Schicht
        |                    |
        |                    |
        |        .           |  - Geschoß
        |        -           |  - Plattform
        +--------------------+

M = Dammarbeiter
```

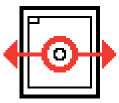
Dämme sprengen
"1" für Spiel-Variante 1 drücken
"2" für Spiel-Variante 2 drücken

Spiel-Variante 1

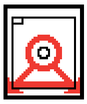
```
+--------------------+  - = linker Handregler steuert die Plattform
|- ??     00     ?? M|<
|              M     |  M = rechter Handregler kontrolliert die
|        M           |      Dammarbeiter
|        M           |  ?? = Bestleistung linker/rechter Handregler
|        M           |       (in Sek.)
|                    |  00 = Zeitanzeige
|                    |
|        .           | - Projektil
|        -           | - mit dem linken Handregler gesteuerte Plattform
+--------------------+
```

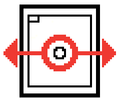
Spielbeginn
Angreifer (linker Handregler) muß sein Geschoß durch den Damm schießen (in 90 Sek.). Dammarbeiter (rechter Handregler) müßen versuchen den Damm unversehrt zu halten.

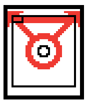
linker Handregler bei Spielbeginn:
Aktionstaste für Projektil drücken

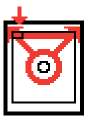
 Plattform mit Hebel bewegen

rechter Handregler bei Spielbeginn:

 Dammarbeiter in der unteren (grünen) Reihe bewegen

 Dammarbeiter in der blauen Reihe bewegen

 Dammarbeiter in der gelben Reihe bewegen

 Aktionstaste drücken und mit dem Hebel die
Dammarbeiter in der oberen (roten) Reihe bewegen

Spiel-Variante 2

```
                       linker Handregler bewegt zuerst die
+-------------------+  Plattform und greift an
|- ??   00 36   ?? M|<
|              M    |  rechter Handregler steuert zuerst
|         M         |  die Dammarbeiter
|         M         |
|         M         |  ?? = Bestleistung linker/rechter Handregler
|                   |  00 = Zeitanzeige
|                   |  36 = Damm vollständig intakt 36 Blöcke =9x4
|         .         | - Projektil
|         -         | - Plattform
+-------------------+
```

Spielbeginn:
Versuchen beim Angreifen soviel wie möglich zu zerstören

```
+-------------------+ M/- = linker Handregler steuert Dammarbeiter,
|M 03  03 18    03 -|<      rechter Handregler steuert die Plattform
|BB    BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |       Bestleistung linker Handregler
|BBBB         BB    |       3 Sek. sind verstrichen
|BB      BB       BB|       18 Blöcke des Dammes sind noch intakt
|               M   |       Bestleistung rechter Handregler
|           M     M |   M = dem Angreifer ist es gelungen,
|   .          M    |       vorübergehend alle vier
|    -              |       Dammarbeiter auszuschalten
+-------------------+   . = Projektil
                        - = Plattform
```

Spielsituation:
Beiden Spielern ist es bisher gelungen, alle Blöcke bis auf 3 zu zerstören. Im laufenden Spiel hat der Spieler mit dem linken Handregler 18 Blöcke zerstort.

Mode d'emploi (page 9)

FRANÇAIS

Le mur magique

Lire soigneusement le mode d'emploi avant de commencer à jouer.

Appuyez sur "RESET" (départ), puis sur la touche 0, et regardez l'ordinateur faire une démonstration des 2 variantes du jeu "le mure magique".

Le principe de base.
Dans la moitié haute de l'écran, vous voyez un grand mur se composant de 4 lignes de 9 blocs chacune. Chaque ligne a une couleur différente: de haut en bas: rouge - jaune - bleu - vert pâle. Au centre de chacune, se tient un maçon, chargé de conserver le mur intact, tandis que l'adversaire essaie, msoit de tirer dans le mur pour y faire des trous (variante nû 1), soit de le détruire complètement (variante nû 2).

L'attaquant.
Un projectile part en général du mer, se déplaçant vers le bas de l'écran. Au centre de l'écran, il y a une plateforme mobile. Si le projectile touche la plateforme, il rebondit vers le mur. Quand il heurte celue-ci, il détruit 1 ou plusieurs blocs. Le joueur contrôle les mouvements de la plateforme avec sa manette.

Le defenseur.
L'autre joueur contrôle les maçons avec sa manette (voir les diagrammes pour plus de détails). Pour réparer, les maçons doivent tout d'abord se déplacer sur le côté du mur, pour récupérer de l'énergie et du matériel de construction. Cela est fait, ils deviennent rouge (d'énergie).

Quand un trou a été fait dans le mur, les maçons de précipitent pour le combler.

Comment choisir votre jeu.
L'ordinateur vous montre les 2 variantes de jeu "le mur magique". Quand il joue la variante nû 1, vous voyez apparaître en haut de l'écran: press 1 (appuyez sur la touche 1). Après un court moment, le jeu change, le texte devient: press 2 (enfoncez la touche 2). Ceci signifie que l'ordinateur fait une démonstration de la variante nû 2.

Variante Nû 1
(1 ou 2 joueurs)
Appuyez sur "RESET" (départ).
puis enfoncez la touche 0.
puis la touche 1.

La plateforme est contrôlée par la manette de gauche, tandis que la manette de droite contrôle les maçons.

Le jeu démarre quand le joueur de gauche, appuyant sur le bouton "action" fait apparaître le premier projectile. Le joueur de droite doit déplacer ses maçons sur le côté du mur, pour les préparer. Cependant, soyez prudent. S'ils chutent dans un trou ou s'ils sont touchés par un projectile, ils tomberont lentement et disparaîtront de l'écran temporairement.

Le joueur manoeuvrant la plateforme peut contrôler la direction de renvoi des projectiles. Quand le projectile touche la plateforme sur le côté gauche, celui-ci rebondit vers la gauche. L'angle dépend de l'endroit où il heurte la plateforme. De même, s'il touche le côté droit de la plateforme, il rebondit à droite. Si le joueur rate complètement le projectile, il doit presser le bouton "action" pour en faire apparaître un nouveau.

L'attaquant essaye de tirer son projectile à travers un trou du mur, afin de détruire le plus grand nombre de blocs à chaque fois. La partie dure 90 secondes. L'ordinateur indique le temps écoulé. Quand le jeu est terminé, la partie suivante démarre immédiatement, mais avec changement de fonction des manettes.

Seul l'attaquant marque des points. Le gagnant est le joueur qui réussit à traverser le mur dans le temps le plus court. (Voir les diagrammes pour plus de détails).

Variante Nû 2:
(1 ou 2 joueurs)
Appuyez sur "RESET" (départ),
puis sur la touche 0,
puis sur la touche 2.

La différence principale avec le jeu précédent est le projectile. Il pénètre droit à travers le mur et rebondit sur le haut de votre écran, laissant une trouée qui donne aux maçons beaucoup de travail. Pour compenser les effets dévastateurs de ce nouveau projectile, ceux-ci se déplacent à vitesse double.

L'objectif du jeu est d'essayer de démolir le maximum de blocs en 60 secondes. L'ordinateur indique le temps restant à jouer et le nombre de blocs intacts, à chaque instant.

Quand une partie est terminée, une nouvelle recommence automatiquement, mais la fonction des manettes change.

Le gagnant est le joueur qui a détruit le plus de blocs pendant les 60 secondes du jeu, ou a réussi à détruire le mur entier dans le temps le plus court possible (voir les diagrammes pour plus de détails).

Pour jouer seul.

Le jeu "le mur magique" peut se jouer seul contre l'ordinateur.

Pressez "RESET" (départ), puis la touche 0, puis la touche 1, si vous désirez jouer à la variante nû 1, ou appuyez sur la touche 2, si vous désirez jouer à la variante nû 2.

Pour démarrer le jeu, appuyez sur la touche "action" du boîtier gauche et manoeuvrez la plateforme. L'ordinateur sera automatiquement votre adversaire. Quand le temps de jeu est terminé, l'ordinateur devient l'attaquant, tandis que vous devez défendre et reconstruire le mur.

Correspondance des touches sur jeu SPECIAL FRANCE

```
- RESET = Départ,
- ENTER = Entrée,
- CLEAR = Effacement,
- NO    = Non,
- YES   = Oui,
- SPACE = Espace.
```

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible

```
 a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
 b) de changer de cartouche Videopac. Pour enlever
    une cartouche Videopac placer une main sur le
    pupitre près du logement de la cartouche et
    tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac
    dans sa boîte. Introduire une nouvelle cartouche
    dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
 c) raccorder l'arrivée antenne extérieure an téléviseur
    et débrancher le Videopac Computer de secteur pour
    utiliser normalement le téléviseur.
```

Procedure de vérification
Si l'equipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. An cas contraire, vérifier que l'équipement est installé confermément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro

Instructions
SELECT GAME: choix d`un jeu

```
            +-------------------+
            |  C   PRESS 1   C  | - l'ordinateur joue seul
    "le   / |              M    | - ligne rouge
    mur -|  |        M          | - ligne jaune
magique" |  |        M          | - ligne bleue
          \ |        M          | - ligne verte
            |                   |
            |                   |
            |        .          | - projectile
            |        -          | - platforme
            +-------------------+

M = maçon
```

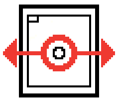
pressez 1 pour la 1ère variante.
pressez 2 pour la 2ème variante.

Variante nû 1

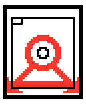
```
+--------------------+  - = le boîtier de gauche contrôle la plateforme
|- ??     00    ?? M|<
|              M     |  M = le boîtier de droite contrôle les maçons
|        M           |
|        M           |  ?? = meilleure performance boîtier de
|        M           |       gauche/droite (en secondes)
|                    |  00 = chronométrage
|                    |
|        .           | - projectile
|        -           | - platforme
+--------------------+
```

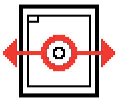
Début de jeu
L'attaquant (boîter de gauche) doit tirer son projectile à travers le mur en 90 secondes. Les Maçons (contrôlés par le boîter de droite) doivent conserver le mur intact.

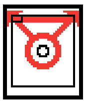
boitier de gauche au début du jue
pressez le bouton "action" pour les projectiles

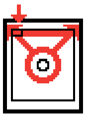
 déplacez la plateforme avec la manette

boiter de droite au début de jeu

 déplacez le maçon de la dernière ligne (verte)

 déplacez le maçon de la ligne bleue

 déplacez le maçon de la ligne jaune

 pressez le bouton "action" et bouger la manette
pour activer les maçons de la première ligne (rouge)

Variante Nû 2

```
                       le boîtier de gauche contrôle la
+--------------------+  plateforme et attaque
|- ??   00 36   ?? M|<
|              M    |  le boîtier de droite dirige
|         M         |  d'abord les maçons
|         M         |  ?? = meilleure performance boîtier
|         M         |       de gauche/droite
|                   |  00 = chronométrage
|                   |  36 = mur complet avec 36 blocs (9x4)
|         .         | - projectile
|         -         | - platforme
+--------------------+
```

Début du jeu
L'objectif du jeu est de détruire le mur le plus possible quand vous attaquez.

```
+--------------------+ M/- = le boîtier de gauche contrôle le maçons
|M 03  03 18    03 -|<      le boîtier de droite contrôle le plateforme
|BB    BBBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB     |      meilleur score boîtier de gauche
|BBBB         BB     |      3 secondes se sont écoulées
|BB      BB        BB|      18 blocs sont intacts
```

```
|               M   |       meilleur score boîtier de droite
|           M     M |   M = l'attaquant a réussi à éliminer
|   .          M    |       temporairement quatre maçons
|    -              |   ./- projectile/plateforme
+-------------------+
```

Situation de jeu
Les deux joueurs ont jusqu à présent tout détruit, sauf 3 blocs. Dans le courant du jeu, le joueur de gauche a détruit 18 blocs

---

Gebruiksaanwijzing (pagina 12)

NEDERLANDS

Dam buster

Lees eerst deze instructies voordat u gaat spelen!
Druk eerst op "RESET", daarna op toets 0 en kijk rustig wat er op uw televisiescherm gaat gebeuren. De computer laat u namelijk beide varianten van dit spel zien.

Het basis-principe
Bovenin het scherm ziet u een dam, bestaande uit vier lagen van elk negen zware blokken. Elke laag heeft een andere kleur; van boven naar beneden: rood, geel, blauw en flets-groen. Middenin elke laag ziet u een onderhoudsman. Zij moeten porberen de dam zoveel mogelijk intact te houden, terwijl de tegenpartij probeert een gat in de dam te schieten (Dam Buster 1) of de dam zelfs helemaal te vernietigen (Dam Buster 2).

De aanvaller
Vanaf de dam komt een projectiel naar beneden. Daar bevindt zich, in het midden, een schild dat heen en weer bewogen kan worden. Raakt het projectiel dat schild, dan stuit het terug in de richting van de dam waar het één of meerdere blokken vernielt. De aanvaller bedient het schild.

De verdediger
De adnere speler heeft toezicht op de onderhoudsmannen (zie diagrammen voor details). Om de aangerichte schade te herstellen moet een onderhoudsman eerst naar een van beide zijkanten van de dam om nieuwe energie op te doen en de nodige bouwmaterialen te halen. U kunt hem dan makkelijk herkennen, want de energie straalt letterlijk van hem af!

De onderhousdmannen moeten steeds zo snel mogelijk een gat in hun laag van de dam zien te dichten.

Spel-keuze
De computer demonstreert beide varianten. Terwijl Dam Buster 1 gedemonstreerd wordt, ziet u "PRESS 1" (druk op 1). Na enige tijd verandert het spelbeeld en ziet u "PRESS 2" (druk op 2).

Dam Buster 1
(1 of 2 spelers)
druk op "RESET"
druk daarna op toets 0
druk dan op toets 1

Het schild wordt het eerst bediend door middel van de linker spelregelaar. Met de rechter worden dan de onderhoudsmannen gedirigeerd.

Het spel begint als op de actie-knop van de linker spelregelaar gedrukt wordt. Dan vershijnt ook het eerste projectiel.

De verdedigende speler moet zijn mannen zo snel mogelijk naar een van beide zijkanten dirigeren om hen zo voor te bereiden op hun zware taak. Wees voorzichtig, want als ze in een gat stappen of door het projectiel geraakt worden, zweven ze langzaam naar beneden en verdwijnen ze even voordat ze weer op hun post verschijnen.

De aanvaller kan de richting, waarin het projectiel naar de dam terugvliegt, beïnvloeden. Raakt het het schild aan de linkerkant, dan gaat het projectiel ook naar links. De hoek wordt scherper naarmate het schild meer naar links geraakt wordt. Hetzelfde geldt voor de rechterzijde. Mist hij het projectiel dan kan hij een nieuwe laten verschijnen door weer op de actie-knop te drukken.

De aanvaller moet proberen zo snel mogelijk een gat in de dam te schieten. Bij elke treffer worden een of meerdere blokken vernietigd. De tijdslimiet is 90 seconden. De computer houdt de tijd bij. Is één spel voorbij, dan begint het volgende direct. De functies van de spelregelaars wisselen dan.

Alleen de aanvaller kan punten scoren. Winnaar is die speler, die in de kortste tijd een gat in de dam schiet.

Zie de diagrammen voor verdere details.

Dam Buster 2
(1 of 2 spelers)
druk op "RESET"
druk daarna op toets 0
druk dan op toets 2

Het grote verschil tussen beide spelen schuilt in het projectiel. Bij dit spel dringt het direct door de hele dam heen om bovenin het scherm weer terug te stuiten. Het laat een pad van verwoesting na. De onderhoudsmannen hebben een zware taak. Om hen iets tegemoet te komen bewegen ze zich nu met dubbele snelheid.

Het doel van dit spel is zoveel mogelijk blokken te vernietigen binnen de speeltijd van 60 seconden. De computer houdt de tijd bij en geeft gedurende het spel ook aan hoeveel blokken er nog intact zijn.

Is één spel voorbij, dan begint het volgende automatisch. Ook hier worden de functies van de spelregelaars dan elke keer gewisseld, zodat verdediger nu aanvaller wordt en omgekeerd.

De winnaar is die speler, die erin slaagt het grootste aantal blokken te vernietigen binnen de 60 seconden speeltijd of . . . die erin slaagt de hele dam in de kortste tijd te vernietigen.

Zie de diagrammen voor verdere details.

Als u alleen wilt spelen

Beide Dam Buster spelen kunnen ook door één speler gespeeld worden, tegen de computer.

Druk eerts op "RESET"
druk daarna op toets 0

druk tenslotte op toets 1 of toets 2 afhandkelijk van de variant, die u wilt spelen.

Druk op de actie-knop van de linker spelregelaar en breng get schild in positie. De computer neemt vanzelf de rol van uw tegenpartij over. Is de speeltijd verstreken, dan speelt de computer voor aanvaller, terwijl u moet trachten de dam zoveel mogelijk intact te houden.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets. Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:

```
 a) Een ander spel kiezen.
 b) Een ander Videopac in het apparaat plaatsen.
    Laat een hand op het apparaat rusten, vlak
    naast de sleuf, en trek het Videopac met uw
    andere hand omhoog. Doe het Videopac direct
    terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing
    voor het inbrengen van het volgende Videopac.
 c) Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het
    TV apparaat en haal de steker van uw Videopac
    Computer uit het stopcontact.
```

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!). Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het gevel, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

```
       +--------------------+
       |  C   PRESS 1   C  | - Computer speelt beide rollen
     / |              M    | - Rode laag
Dam-|  |        M          | - Gele laag
    |  |        M          | - Blauwe laag
     \ |        M          | - Groene laag
       |                   |
       |                   |
       |        .          | - Projectiel
       |        -          | - Schild
       +--------------------+

M = Onderhoudsman
```

Druk op "1" voor Dam Buster 1, op "2" voor Dam Buster 2

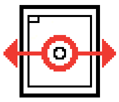
Dam Buster 1

```
+--------------------+  - = Linker spelregelaar bedient het schild
|- ??    00    ?? M|<
|              M    |  M = Rechter spelregelaar diregeert
|        M          |      de onderhousdploeg
```

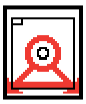
```
|         M         |  ?? = Beste prestatie linker spelregelaar
|         M         |       (in seconden)
|                   |  00 = Tijkwaarneming
|                   |
|         .         | - Projectiel
|         -         | - Schild (wordt bediend door linker spelregelaar)
+-------------------+
```

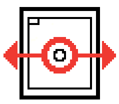
Begin van het spel
De aanvaller (linker spelregelaar) moet proberen het projectiel binnen 90 seconden door de wal te schieten. De onderhousdmensen (rechter spelregelaar) moeten proberen de dam in tact te houden.

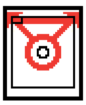
Linker spelregelaar bij begin van get spel
Druk op actie-knop en eerste projectiel verschijnt

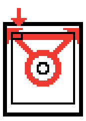
 Beweeg het schild met de stuurknuppel

Rechter spelregelaar bij begin van het spel

 Beweeg onderhoudsman in onderste laag (groen)

 Beweeg onderhoudsman in blauwe laag

 Beweeg onderhoudsman in gele laag

 Druk op de actie-knop èn beweeg de stuurknuppel
voor onderhoudsman in bovenste (rode) laag

Dam Buster 2

```
                       Linker spelregelaar bedient
+-------------------+  het schild en valt aan
|- ??   00 36   ?? M|<
|              M    |  Rechter spelregelaar stuurt
|         M         |  de onder houdsploeg
|         M         |
|         M         |  ?? = Beste prestatie linker spelregelaar
|                   |  00 = Tijdwaarneming
|                   |  36 = Dam nog volledig in tact met 36 blokken (9x4)
|         .         | - Projectiel
```

```
|         -         | - Schild
+-------------------+
```

Begin van het spel
Het gaat er om, dat de aanvaller probeert zoveel mogelijk van de dam te vernielen

```
+-------------------+ M/- = Linker spelregelaar bedient onderhoudsploeg,
|M 03  03 18    03 -|<      Rechter spelregelaar bedient schild
|BB    BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |       Beste prestatie linker spelregelaar
|BBBB          BB   |       3 seconden verstreken
|BB      BB       BB|       18 blokken in tact
|               M   |       Beste score rechter spelregelaar
|           M     M |   M = De aanvaller is er in geslaagd
|   .          M    |       om de hele onderhoudsploeg
|    -              |       tjdelijk uit te schakelen
+-------------------+
```

Spel-situatie
Beide spelers zijn er tot dusverre in geslaagd op 3 na alle blokken te vernielen in dit spel heeft de speler aan de linker spelregelaar 18 blokken vernield.

Istruzioni d'uso (pagina 15)

ITALIANO

La supertrincea

Leggere attentamente queste istruzioni prima di iniziare il gioco.
Premete prima il tasto "RESET", quindi il tasto 0 e guardata quello che apparirà sullo schermo del Vostro televisore. Il computer Vi mostrerà entrambi le varianti al gioco base della super trincea.

Il gioco base
Nella metà superiore del Vostro televisore vedrete una trincea costituita da guattro linee di 9 blocchi ciascuno. Ogni linea ha un colore differente: rosso, giallo, blu e verde pallioo. Al centro di ciascuna fila vi è una sentinella: essi ce ano di difendere la trincea dagli atta hi nemici che cercheranno o di perforarla (Supertrincea 1) o di distruggerla (Supertrincea 2).

L'attacco
Dalla trincea viene sparato un proiettile che va verso il basso. Al centro è sistemato une scudo movibile. Se un proiettile colpisce lo scudo rimbalzerà verso la trincea distruggendo uno o più blocchi protettivi. Gli attaccanti comandano la posizione dello scudo.

La difesa
L'altro giocatore controlla il movimento delle sentinelle per mezzo del suo telecomando (ved. disegni relativi). Per riparare i danni subiti le sentinelle devono innanzittutto dirigersi dall'altra parte della trincea per riprendere energia e raccogliere del materiale per ricostruire le parti danneggiate.

Potrete capire facilmente quando saranno pronti a riprendere l'azione in quanto essi letteralmente sprizzeranno energia.

Quando in una delle linee della trincea si è formato un buco, dopo un bombardamento, le sentinelle devono affrettarsi a ripararlo il più velocemente possibile.

Per giocare alla supertrincea 1
(1 o 2 giocatori)
Premere RESET
dopo premere il tasto "0"
e quindi il tasto "1"

Inizialmente lo scudo viene controllato dal telecomando di sinistra mentre le sentinelle da quello di destra.
Il gioco inizia quando il giocatore con il telecomando di sinistra preme il tasto "azione".
Ciò avviene quando appare il primo proiettile.

Il giocatore con il telecomando di destra deve muovere le sentinelle in modo adequato per prepararle all'impegno che dovranno affrontare. Bisogna stare molto attenti. Quando le sentinelle si fermano in un buco della trincea o vengono colpite da un proiettile mentre ritornano verso il loro posto scivolano lentamente verso il basso e temporaneamente scompaiono dall schermo.

Il giocatore con il telecomando di sinistra muove lo scudo e può controllare la direzione del sue proiettile.
Quandro tocca lo scudo dal lato sinistro esso rimbalza verso sinistra. L'angolazione dipende dalla posizione in cui si trova lo scudo stesso. Lo stesso avviene per il lato destro dello scudo.

Quando il giocatore che controlla lo scudo manca i colpi che rimbalzano dalla trincea egli dovrà immediatamente premere il pulsante d'azione per rifornirsi di proiettili.

Chi è all'attacco deve sparare e tentare di distruggere il maggior numero di blocchi che formano le linee della trincea. Per fare ciò egli ha a disposizione 90 secondi. Il computer tiene conto del tempo segnalandolo.
Quando il gioco si conclude il turno successivo inizia con le funzioni scambiate dei telecomandi.

Solo il giocatore che è all'attacco può ottenere un punteggio.

Vincitore sarà colui che entrerà nella trincea nel più breve tempo possible.

Vedere i diagrammi per maggiori dettagli.

Per giocare all supertrincea 2
(1 o 2 giocatori)
Premere "RESET"
quindi il tasto "0" e po il tasto "2"

La sostanziale differenza con il gioco "SUPERTRINCEA 1" è data dai proiettili. Essi penetrano dritto attraverso tutta la trincea e rimbalzano aprendo una falla che terrà le sentinelle occupate. Per rimediare al devastante effetto di nuovi proiettili le sentinelle dovranno muoversi il più velocemente possibile.

Lo scopo del gioco è demolire il maggior numero di blocchi che formano le linee della trincea entro i secondi-tempo limite concesso. Il computer segnala durante il gioco il tempo e il numero dei blocchi rimasti intatti.

Quando un gioco è stato completato, automaticamente ne inizia una nuovo. I giocatori si scambieranno i ruoli per provare la propria abilità.

Vincitore sarà colui che riu scirà a distruggere il maggior numero di blocchi entro i 60 secondi concessi.... o a distruggere completamente le trincee nel minor tempo possible.

Vedere i diagrammi per maggiori dettagli.

Per giocare alla SUPERTRINCEA da soli
Entrambi i giochi della Supertrincea possono essere giocati da un solo giocatore contro il computer.

Prima premere "RESET", poi premere il tasto "0".

Se desiderate giocare alla Supertrincea 1 premere il tasto "1"; per la Supertrincea 2 premere il tasto "2".
Per iniziare il gioco premere il tasto "azione" del telecomando di sinistra muovendo la piattaforma. Il computer inizierà automaticamente a giocare come Vostro avversario.

Quando il gioco passa al computer questi attaccherà e Voi dovrete difendere e ricostruire la trincea.

Per scegliere il gioco
Il computer segnala entrambi le varianti al gioco.
Quando si gioco alla SUPERTRINCEA 1 Voi dovrete premere il tasto 1 "PRESS 1".

Dopo poco cambierà lo schema di gioco ed appare "PRESS 2" premere il tasto 2. In questo caso il computer dimostrerà la SUPERTRINCEA 2.

Ogni volta che un qioco é terminato premere RESET, sullo schermo apparirà 'SELECT GAME' ed ora:

```
  a) Selezionare un'altro gioco
O b) Selezionare un'altra Videopac. Togliere
     questa Videopac dall'alloggio prendendola
     con la maniglia estraendola verso l'alto.
     Riporre la Videopac nella propria custodia.
     Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac
O c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV
     e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.
```

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET. Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istrzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

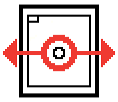
```
                                Premere 1.per la prima variante dio gioco:
 +-------------------+          2 per la seconda variante
 |  C    PRESS 1    C  |  - Computer in gioco/Computer
 |                M    |  - Linea rossa
 |          M          |  - Linea gialla
 |          M          |  - Linea blu
 |          M          |  - Linea verde
 |                     |    M = Sentinella
 |                     |
 |          .          |  - Proiettile
 |          -          |  - Piattaforma
 +-------------------+
```

SUPERTRINCEA 1

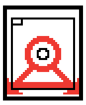
```
+-------------------+  - = Telecomando di sinistra muove la piattaforma
|- ??      00     ?? M|<
|                M    |  M = Telecomando di destra muove la sentinelle
|          M          |
|          M          |  ?? = Miglior tempo telecomando di sinistra/destra
|          M          |       (in secondi)
|                     |  00 = Tempo
|                     |
|          .          | - Proiettile
|          -          | - Piattaforma azionata dal telec. di sinistra
+-------------------+
```

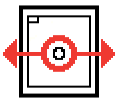
Inizio del gioco
L'Attaccante deve cercare di sparare i suoi proiettili entro 90 secondi. Le sentinelle (mosse dal telecomando di destra) devono cercare di mantenere intatta le trincea.

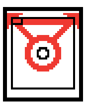
Telecomando di sinistra all'inizio del gioco

 Muovere la piattaforma con la leva.

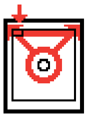
Telecomando di destra all'inizio del gioco.

 Muovere le sentinelle sulla line di fondo (verde)

 Per muovere la sentinella **sulla linea blu**

 Per muovere la sentinella **sulla linea gialla**

Premere il tasto "azione" e muovere

 la leva per attivare la sentinella

SUPERTRINCEA 2

```
                       Telecom sinistro per azionare la
+--------------------+ piattaforma ed attaccare
|- ??   00 36   ?? M|<
|              M    |  Telecomando di destra per
|         M         |  azionare le sentinelle
|         M         |
|         M         |  ?? = Miglio tempo telecom. sinistro/destro
|                   |  00 = Tempo
|                   |  36 = Trincea completa con 36 blocchi (9x4)
|         .         | - Proiettile
|         -         | - Piattaforma
+--------------------+
```

Inizio del gioco
L'obiettivo è tentare di distruggere il più possibile la trincea quando siete all'attacco.

```
+--------------------+ M/- = Telecom. sinistro muove le sentinelle,
|M 03  03 18    03 -|<      Telecom. destro aziona la piattaforma
|BB    BBBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |        Miglior punteggio telecom. sinistro
|BBBB          BB   |        3 secondi sono trascorsi
|BB      BB       BB|        18 blocchi della trincea sono intatti
|               M   |        Miglior punteggio telecom. destro
|           M     M |    M = L'attaccante è riuscito ad eliminare
|   .          M    |        temporaneamente le 4 sentinelle
|    -              |
+--------------------+
```

Situazione de gioco
Entrambi i giocatori sono riusciti a distruggere tutto reccetto 3 blocchi. Nella presente situazione di gioco il telecomando di sinistra ha distrutto 18 blocchi.

Brugsanvisning (side 18)

DANSK

Speæng dæmningen

Læs disse instruktioner omhyggeligt, inden De begynder spillet!
Tryk forst på RESET, derefter på 0 og se hvad der sker på skærmen. Computeren demonstrerer nu de 2 versioner af "Spræng dæmningen".

Spillets grundregler
Den overste halvdel af skærmen forestiller en dæmning, bestående af 4 lag, hver med 9 store blokke. Hvert lag har sin farve, fra top til bund: rød, gul, blå og lysegrøn. I midten af hvert lag ses en dæmningsbygger, der forsøger at holde dæmningen intakt, mens modstanderen bombarderer dæmningen (Spræng dæmningen 1) eller ødelægger den fuldstændigt (Spræng dæmningen 2)

Angriberen
En granat kommmer fra dæmningen og bevæger sig mod bunden af skærmen. Der - id midten - er et bevægeligt skjold. Hvis projektilet rammer skjoldet, vil det springe tilbage mod dæmningen. Når det rammer dæmningen, vil det ødelægge en eller flere blokke. Angriberen styrer skjoldets placering.

Forsvareren
Den adnen spiller kontrollerer dæmnings-byggerne med fjernbetjeningen (se skemaet med alle detaljer). Før dæmnings-byggerne kan rekonstruere dæmningen, må de bevæge sig til en af siderne for at samle ny energi og hente bygningsmateriale. Det er nemt at se, når dæmnings-byggerne er klar til aktion, idet de bogstavelig talt lyser af energi.

Når der er skudt hul i et af dæmningens lag, må dæmnings-byggerne styrte til og fylde hullet, så hurtigt som muligt.

Vælg et af spillene
Computeren demonsterer begge variationer af "Spræng dæmningen". Når den viser version 1 står der Press 1 (tryk på 1). Kort tid efter ændrer spille-monstret sig og der står PRESS 2 (tryk 2). Det betyder, at computeren nu demonstrerer version 2.

Sådan spilles "Spræng dæmningen 1"
(1 eller 2 spillere)
Tryk på "RESET"
- derefter på 0
- og så på 1.

Skjoldet styres først af venstre fjernbetjening og højre fjernbetjening styrer dæmnings-byggerne.

Spillet starter når spilleren, der betjener venstre fjernbetjening trykker på aktion-knappen. Så kommer den første granat til syne.

Spilleren der styrer højre fjernbetjening skal dirigere sine dæmnings-byggere til en af siderne for på passend måde, at forberede dem på det kommende angreb. Men pas på! Hvis de træder i et hul i dæmningen eller hvis de bliver ramt af en granat, mens de farer ud til siden, vil de langsomt falde ned og forsvinde fra skærmen for en tid.

Spilleren der styrer skjoldet kan kontrollere granatens retning. Når den rammer skjoldet i venstre side, vil den springe tilbage mod venstre. Vinklen afhænger af, hvor skjoldet rammes. Det samme gælder for skjoldets højre side. Hvis spilleren slet ikke rammer, må han trykke på aktion-knappen på fjernbetjeningen for at få et nyt projektil frem.

Det er op til angriberen at prøve at skyde hul i dæmningen, for at odelægge en eller flere blokke, hver gang han rammer. Der er 90 sekunder til det. Computeren holder regnskab med tiden. Når spillet er forbi, starter næste runde med det samme - og fjernbetjeningens funktion skifter.

Kun angriberen kan score. Den spiller, der gennembryder dæmningen på den korteste tid har vundet.

Se diagram med yderligere detaljer

Sådan spilles "Spræng dæmningen" 2
(1 eller 2 spillere)
Tryk på RESET
- deregter på 0

- og så på 2

Den største forskel på "Spræng dæmningen" 1 og 2 er granaten. Den bryder gennem hele dæmningen og springer tilbage fra toppen af skærmen - og efterlader sig en bane af ødelæggelse, der holder dæmnings-byggerne travlt beskæftiget. For at kompensere for de nye granaters overvældende effekt, må dæmnings-byggerne arbejde med dobbelt hastighed.

Formålet med spillet er at prøve at gøre kål på så mange blokke i dæmningen som muligt - med en tidsbegrænsning for denne version på 60 sekunder. Computeren holder regnskab med tiden, og viser også hvor mange blokke i dæmningen, der er intakte gennem spillet.

Når et spil er fuldført starter et nyt automatisk. Nu får modparten en chance for at prøve lykken med skjoldet, mens den anden spiller må forsøge at holde dæmningen intakt, så godt han kan.

Vinderen er den spiller, der har tilintetgjort flest blokke inden for 60 sekunder ellar har klaret at ødelægge hele dæmningen på den lorteste tid.

Se diagrammer med yderligere detaljer.

Sådan spilles "Spræng dæmningen" af en spiller
Begge spil kan spilles af 1 spiller - mod computeren:

Tryk først på RESET, derefter på 0. Ønsker De at spille version 1, trykker De derefter på 1 - eller på 2, hvis De vil spille version 2.

De starter selve spillet ved at trykke på aktion-knappen på venstre fjernbetjening, og De kan nu angrive dæmningen. Computeren vil automatisk spille forsvarerens spille rolle. Når spilletiden er udløbet overtager computeren angriberens del, mens det er op til Dem at forsøge at genopbygge dæmningen.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET, og SELECT GAME fremtræder på skærmern, hvorefter De enten:

```
      a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en adnen Videopac. Den netop anvendte
         Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt
         op af tastaturet. Videopacen lægges derefter
         tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases
         brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og
         afbryd Videopac Computeren.
```

Kontrolprocedure
Kvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET. TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, hontakt de Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

```
                 +-------------------+
                 |  C    PRESS 1    C |  - Computeren spiller begge roller
               / |                 M  |  - Rodt lag
Dæmning-|        |         M          |  - Gult lag
        |        |         M          |  - Blåt lag
               \ |         M          |  - Gront lag
                 |                    |
                 |                    |
                 |         .          |  - Granat
                 |         -          |  - Skjold
                 +-------------------+
```

```
M = Dæmnings-bygger
```

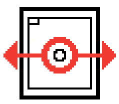
Tryk på 1 for første spil-version og på 2 for anden

Spræng dæmningen 1

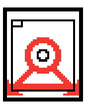
```
+-------------------+  - = Venstre fjernbetjening styrer skjokdet
|- ??      00     ?? M|<
|               M    |  M = Højre jfernbetjening styrer dæmnings-byggerne
|         M          |
|         M          |  ?? = Det dedste resulat for venstre/højre
|         M          |       fjernbetjening (i sekunder)
|                    |  00 = Tidtagning
|                    |
|         .          | - Granat
|         -          | - Skjold (styret af venstre fjernbetjening)
+-------------------+
```

Spillets start
Angriberen (venstre fjernbetjening) bombarderer dæmningen i 90 sekunder.
Dæmnings-byggerne (højre fjernbetjening) forsøger at genopbygge dæmningen.

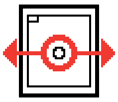
Venstre fjernbetjening ved spillet start
Tryk på aktion-knappen for at få en granat frem

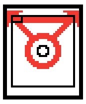
 Bevæg skjoldet med styrepinden

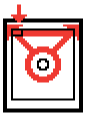
Højre fjernbetjening ved spillets start

 Sådan stryes dæmnings-byggeren i nederste lag (det gronne)

Sådan styres dæmnings-byggeren i det blå lag




Sådan styres dæmnings-byggeren i det gule lag


Tryk på aktion-knappen og bevæg styrepinden
for at styre dæmnings-byggeren i toppen (det rode lag)

Spræng dæmningen 2

```
                       Venstre fjernbetjening starter
+-------------------+  med at styre an grebet
|- ??   00 36   ?? M|<
|               M   |  Højre fjernbetjening starter
|          M        |  med at styre dæmnings-byggerne
|          M        |  00 = Tidtagning
|          M        |  ?? = Det bedste resultat venstre/højre
|                   |       fjernbetjening
|                   |  36 = Dæmningen er helt intakt met 36 blokke (9x4)
|          .        | - Granat
|          -        | - Skjold
+-------------------+
```

Spillets start
Målet er at forsøge at ødelægge så meget som muligt af dæmningen under angrebet

```
                            Venstre fjernbetjening styrer
+-------------------+ M/- = dæmnings-byggerne,
|M 03  03 18    03 -|<      Højre fjernbetjening styrer skjoldet.
|BB    BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |       Bedste resultat venstre fjernbetjening
|BBBB          BB   |       3 sekunder er forløbet
|BB      BB       BB|       18 blokke i dæmningen er intakte
|                M  |       Bedste resultat højre fjernbetjening
|            M     M|   M = Det er lykkedes angriberen midlertidigt
|    .          M   |       at sætte de 4 dæmnings-byggere ud
|     -             |       at spillet
+-------------------+
```

Spil-situation
Begge spillere har haft held til at odelægge hele dæmningen på nær 3 blokke. I det aktuelle spil har venstre fjernbetjening ødelagt 18 blokke.

Bruksanvisning (sidan 21)

SVENSKA

Energijakten

Läs noggrant igenom bruksanvisningen innan Du börjar spela!

Tryck först på RESET, därefter på tangent 0 och ge akt på vad som sker på TV:ns bildruta. Datorn demonstrerar nu de två varianterna av Energispelet.

Principen för spelet
På övre halvan av bilrutan kan Du se fyra olikfärgade skikt vilka föreställer en damm. Varje skikt består av nio stora block. Med början uppifrån har skikten följande färger: rött, gul, blått och ljusgrönt. I mitten av varje skikt finns en arbetare som har till uppgift att försöka reparera dammen under tiden motståndaren försöker skjuta sig igenom - (variant 1) eller helt förstöra dammen - (variant 2).

Anfallsspelaren
En projektil kommer uppifrån dammen och går ner mot bildrutans underkant. Där finns en rörlig sköld och om projektilen träffar skölden studsar den tillbaka upp mot dammen. När den träffar dammen förstör den ett eller flera block i skikten. Den som spelar den anfallandes roll kontrollerar sköldens position med styrspaken på kandkontrollen.

Försvarsspelaren
Försvarsspelaren kontrollerar reparationsarbetet med sin handkontroll (se diagrammen för mer detaljer). För att kunna reparera dammen måste arbetarna först springa längst ut till någon av sidokanterna, för att hämta ny energi och byggnads-material. När arbetarna befinner sig ute på en sidokant är de beredda för sin arbetsuppgift. Man kan riktigt se hur de "brinner" av arbetslust.

När ett skikt skjutits sönder, måste arbetarna omedelbart försöka återställa skiktet.

Välj önskad spelvariant
Datorn demontrerar båda varianterna av Energijakten. När variant 1 demonstreras kan Du se texten "Press 1" i bildens överkant och efter en stund går den över och demonstrerar variant 2 och då ändras texten till "PRESS 2".

Energijakten 1
(1 eller 2 deltagare).
Tryck på RESET,
därefter på tangent 0 och
sen på tangent 1

Anfallsspelet med skölden manövreras först av vänster handkontroll och försvarsspelet med reparatörerna manövreras med höger handkontroll.

Spelet startar när anfallsspelaren med vänster handkontroll trycker på action-knappen. Då blir den första projektilen synlig.

Försvarsspelaren som har höger handkontroll har att manövrera sina reparatörer längst ut på någon av sidorna i sina respektive skikt. De är då förberedda för att göra det jobb som förväntas av dem. Men var försiktig! För om de stiger ut i ett hål i dammen eller om de träffas av en projektil så ramlar de sakta ner och försvinner ur bilden för ett tag.

Anfallsspelaren kan med skölden kontrollera riktningen av projektilerna. När projektilen träffar sköldens vänstra sida, studsar den tillbaka åt vänster och om den träffar högra sidan av skölden studsar den åt höger. Studsvinkeln beror på var projektilen träffar skölden. Om skölden missar projektilen måste spelaren trycka på action-knappen för att en ny projektil skall komma fram.

Det gäller för anfallsspelaren att på 90 sekunder förstöka skjuta sig igenom dammen. Datorn sköter

tidtagningen. När en spelomgång är över startar omgående en ny omgäng och samtidigt växlas funktionerna på handkontrollerna.

Endast anfallsspelaren kan erhålla poäng. Vinner gör den spelare som lyckats ta sig igenom dammen på kortaste tiden.

För ytterligare detaljer, se diagrammen!

Energijakten 2
(1 eller 2 deltagare)
Tryck på RESET,
därefter på tangent 0 och
sen på tangent 2.

Skillnaden med spelvariant 1 är projektilbanan. I denna spelvariant går projektilen direkt igenom alla skikt i dammen och studsat tillbaka från spelplanens överkant. Detta innebär att arbetarna får det verkligen stressigt när de skall försöka hinna med reparationsarbetet. För att överhuvudtaget ha en chans att utföra sittt arbete förfylttar sig arbetarna i denna spelvariant med dubbla hastigheten. Spelet går ut på att anfallsspelaren skall försöka skjuta bort så många block som möjligt under speltiden som nu är 60 sekunder. Datorn håller reda på tiden och visar även hur många block som finns kvar i dammen.
Efter avslutad spelomgång startar automatiskt nästa omgång och samtidigt växlar funktionerna på handkonntrollerna. Vinner gör den spelare som lyckats skjuta bort de flesta blocken under speltiden 60 sekunder eller har lyckats med att helt utplåna dammen på kortaste tiden.

För ytterligare detaljer se diagtammen!

Energijakten för 1 deltagare
Båda varianterna av Energijakten kan spelas av en deltagare som då spelar mot datorn.

Tryck på RESET, därefter på tangent 0 och sen på tangent 1 för variant 1 eller på tangent 2 för variant 2.

Du startar spelet genom att trycka på vänster handkontrolls actionknapp och därefter får Du manövrera skölden. Datorn tar nu automatiskt över försvarets uppgift. Efter avslutad spelomgång får Du ta hand om försvaret och datorn blir den som anfaller.

Tryck på RESET varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:

```
 a) Välj ett annat spel
 b) Välj ett spel i en annan Videopackassett.
    Tag bort kassetten genom att ta tag i
    handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka
    Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs
    bruksanvisningen för nästa Videopac.
 c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren
    och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.
```

Kontrollförfarande

Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET. TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: ålterställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

```
 +-------------------+
 |  C   PRESS 1   C  | - Datom spelar
 |               M   | - Rött skikt
 |         M         | - Gult skikt
 |         M         | - Blått skikt
 |         M         | - Grönt skikt
 |                   |
 |                   |
 |         .         | - Projektil
 |         -         | - Sköld
 +-------------------+

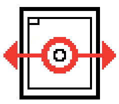
M = Reparatör
```

Tryck på tangent 1 för variant 1, tryck på tangent 2 för variant 2.

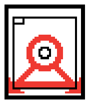
```
+-------------------+  - = Vänster handkontroll manövrerar skölden.
|- ??     00    ?? M|<
|               M   |  M = Höger handkontroll manövrerar reparatörerna
|         M         |
|         M         |  ?? = Bästa prestationen vänster/höger
|         M         |        handkontroll (i sekunder)
|                   |  00 = Tidtagning
|                   |
|         .         | - Projektil
|         -         | - Sköld (vänster handkontroll)
+-------------------+
```

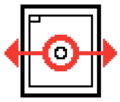
Spelstart:
Anfallsspelaren (vänster handkontroll) skall försöka skjuta sig igenom dammen inom 90 sekunder. Försvarsspelaren (höger handkontroll) skall med reparatörerna försöka hälla dammen intakt.

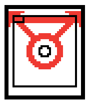
Vänster handkontroll vid start av spelet
Tryck på action-knappen för projektilen

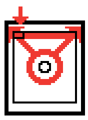
 Flytta skölden med styrspaken

Höger handkontroll vid start av spelet

 Flytta reparatören i understa skiktet (grönt)

 Flytta reparatören i blåa skiktet

 Flytta reparatören i gula skiktet

 Flytta reparatören i översta röda skiktet genom att
trycka på actionknappen och föra styrspaken enligt bilden.

```
+-------------------+  Vänster handkontroll manövrerar skölden
|- ??   00 36   ?? M|<
|                M  |  Höger handkontroll manövrerar reparatörerna
|           M       |
|           M       |
|           M       |  ?? = Bästa prestation vänster/höger handkontroll
|                   |  00 = Tidtagning
|                   |  36 = Dammen hel = 36 block (9x4)
|           .       | - Projektil
|           -       | - Sköld
+-------------------+
```

Spelstart
Meningen är att försöka förstöra dammen så mycket som möjligt vid anfallen

```
+-------------------+ M/- = Vänster handkontroll manövrerar reparatörerna,
|M 03  03 18    03 -|<      Höger handkontroll manövrerar skölden
|BB    BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |       Bästa prestationen av vänster handkontroll
|BBBB         BB    |       3 sekunder har gått av speltiden
|BB      BB       BB|       18 block finns kvar i dammen
|                M  |       Bästa prestationen av höger handkontroll
|           M     M |   M = Anfallsspelaren har lyckats eliminera
|     .        M    |       alla fyra reparatörerna
|      -            |
+-------------------+
```

Spelsituation
Båda spelarna har fram till nu lyckats skjuta bort samtliga block utom 3.
I pågående spelomgång finns 18 block kvar.

Käyttöohje (soville 24)

SUOMI

Dam buster

Lue käyttöohje huolellisesti ennen peliä!
Paina ensin näppäintä RESET sen jälkeen näppäintä 0 ja katso mitä kuvaruudussa tapahtuu.
Tietokone esittelee Dam Buster - pelin molemmat muunnelmat.

Perusperiaate
Kuvaruudun yläosassa näkyy pato, joka koostuu neljästä yhdeksän lohkon kerroksesta. Jokainen kerros on erivärinen, ylhäältä alas: punainen, keltainen, sininen ja vaalean vihreä. Jokaisen rivin keskellä on korjaaja; he yrittävät pitää patoa kunnossa samalla kun vastustaja yrittää ampua patoon reiän (Dam Buster 1) tai rikkoa sen kokonaan (Dam Buster 2).

Hyökkäävä puoli
Ammus liikkuu padosta kuvaruudun alareunaa kohti. Keskellä on liikkuva kilpi. Jos ammus osuu kilpeen, se ponnahtaa takaisin patoa päin. Osuessaan patoon se rikkoo yhden tai useammin lohkon. Hyökkäävä puoli ohjaa kilven sijaintia.

Puolustava puoli
Toinen pelaaja ohjaa korjaajia omalla ohjausyksikölään (yksityiskohdat kuvissa). Korjatakseen patoa korjaajien on ensin siirryttävä padon jommallekummalle puolelle keräämään voimia ja rakennusaineita. Huomaat helposti, milloin ne ovat valmiit toimintaan, sillä ne sananmukaisesti uhkuvat tarmoa.

Kun patoon on tullut reikä, on korjaajien pidettävä kiirettä ja täytettävä reikä mahdollisimman pian.

Pelin valinta
Tietokone esittelee molemmat muunnelmat. Kun se pelaa Dam Buster 1:tä, näkyy teksti "PRESS 1" ...(paina näppäintä 1)... Hetken kuluttua pelin kuviot muuttuvat ja näkyy teksti "PRESS 2" ... (paina näppäintä 2)... Tämä tarkoittaa, että tietokone esittelee nyt Dam Buster 2 -peliä.

Dam Buster 1
(1 tai 2 pelaajaa)
Paina näppäintä RESET
seuraavaksi näppäintä 0
sen jälkeen näppäintä 1

Vasen ohjausyksikkö ohjaa ensin kilpeä ja oikea ohjausyksikkö korjaajia.

Peli alkaa, kun vasemman ohjausyksikön kytkintä painetaan. Silloin ilmestyy ensimmäinen ammus.

Oikean ohjausyksikön käyttäjän on siirettävä korjaajat jommallekummalle puolelle, jotta he olisivat valmiina edessæa oleviin tehtäviinsä. Ole kuitenkin varovainen. Jos he astuvat padossa olevaan reikään tai jos ammus osuu heihin, he putoavat hitaasti alas ja häviävät kuvaruudusta hetkeksi.

Kilpeä liikuttava pelaaja voi ohjata ammuksen suuntaa. Kun ammus osuu kilven vasemmalle puolelle, se ponnahtaa takaisin vasemmalle. Suuntakulma rippuu siitä mihin kohtaan kilpeä se osuu. Sama koskee kilven oikeaa puolta. Jos ammus ei osu lainkaan kilpeen, on pelaajan painettava uudelleen ohjausyksikön kytkintä saadakseen uuden ammuken näkyviin.

Hyökkäävän puolen on pyrittävä osumaan padossa olevaan reikään ja rikkomaan yksi tai useampi lohko joka kerta patoon osuessaan. Aikaa on 90 sekuntia. Tietokone ottaa ajan. Kun peli on päättynyt, seuraava erä alkaa heti ohjausyksiköiden toimintojen vaihtuessa.

Vain hyökkääjä voi saada pisteitä. Voittaja on se joka lyhimmässä ajassa onnistuu murtautumaan padon läpi.

Tarkemmat yksityiskohdat kuvissa.

Dam Buster 2
(1 tai 2 pelaajaa)
Paina näppäintä RESET
seuraavaksi näppäintä 0
sen jälkeen näppäintä 2

Tärkein ero edelliseen pelin nähden on itse ammus. Se tunkeutuu heti koko padon läpi ja ponnahtaa takaisin kuvaruudun yläreunasta. Jälkeä syntyy ja korjaajilla on kiire. Uuden ammuksen valtavan vaikutuksen korvaukeksi he liikkuvat kaksi kertaa nopeammin.

Pelin tarkoitus on pyrkiä rikkomaan niin monta padon lohkoa kuin mahdollista 60 pelisekunnin aikana. Tietokone ottaa oikaa ja pitää kirjaa koko pelin aikana rikotuista lohkoista.

Kun peli on päättynyt, alkaa uusi heti automaattisesti. Nyt on toisen ohjausyksikön vuoro rikkoa patoa niin hyvin kuin mahdollista. Voittaja on se joka onnistuu rikkomaan enemmän lohkoja 60 sekunnin aikana tai on onnistunut rikkomaan koko padon lyhyemmässä ajaasa.

Tarkemmat yksityiskohdat kuvissa.

Pelin pelaaminen yksinään
Kumpaakin Dam Buster -peliä voidaan pelata yksin tietokoneeta vastaan:
Paina ensin näppäintä RESET, paina seuraavaksi näppäinta 0. Paina sen jälkeen näppäintä 1, jos tahdot pelata Dam Buster 1 -peliä tai näppäintä 2, jos haluat pelata Dam Buster 2 -peliä.

Peli alkaa kun painat vasemman ohjausyksikön kytintä ja liikutat kilpeä. Tietokone ryhtyy automaattisesti vastapelaajaksesi. Kun peli on päättynyt, siirtyy tietokone hyökkääjäksi, kun taas sinun on puolustetteva ja korjattava patoa.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET, Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:

```
    a) Valita uuden pelin,
tai b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac
       vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon.
       Katso toisen Videopac-kasetin käyttöokjetta.
tai c) Yhdistä antenni takaisin tv: hen ja irrota
       Videopac Computer verkosta.
```

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan) Paina näppäintä RESET TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet

SELECT GAME: valitse peli

```
        +--------------------+
        |  C    PRESS 1    C  |  - Tietokone pelaa molempia puolia
      / |                M    |  - Punainen kerros
pato-|  |          M          |  - Keltainen kerros
     |  |          M          |  - Sininen kerros
      \ |          M          |  - Vihreä kerros
        |                     |
        |                     |
        |          .          |  - Ammus
        |          -          |  - Kilpi
        +--------------------+
```

```
M = Korjaaja
```

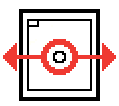
Paina näppäintä 1 tai 2 valitsemasi muunnelman mukaan.

Dam Buster 1

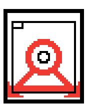
```
+--------------------+   - = Vasen ohjausyksikkö liikuttaa kilpeä
|- ??      00     ?? M|<
|                M    |   M = Oikea ohjausyksikkö ohjaa korjaajia
|          M          |
|          M          |   ?? = Paras tulos vasen/oikea ohjausyksikkö
|          M          |        (sekunteina)
|                     |   00 = Ajanotta
|                     |
|          .          |  - Ammus
|          -          |  - Kilpi (vasen ohjausyksikkö liikuttaa)
+--------------------+
```

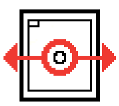
Peli alkaa
Hyökkääjän (vasen ohjausyksikkö) on pyriitävä ampumaan ammuksensa padon läpi 90 sekunnissa. Korjaajat (oikea ohjausyksikkö) yrittävät pitää padon kunnossa.

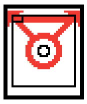
Vasen ohjausyksikkö pelin alussa
Ammus ilmestyy kun kytintä painetaan.

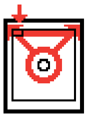
 Kilpi liikkuu ohjausvivun avulla.

Oikea ohjausyksikkö pelin alussa

 Alimman kerroksen (vihreän) korjaaja liikkuu

 Sinosen kerroksen korjaaja liikkuu


Keltaisen kerroksen korjaaja liikkuu


Kun painat kytkintä ja liikutat vipua
ylimmän kerroksen (punainen) korjaaja liikkuu.

Dam Buster 2

```
                       Vasen ohjausyksikkö ohjaa ensin
+-------------------+  kilpeä ja hyökkää
|- ??   00 36   ?? M|<
|              M    |  Oikea ohjausyksikkö ohjaa
|         M         |  ensin korjaajia
|         M         |
|         M         |  ?? = Paras tulos vasen/oikea ohjausyksikkö
|                   |  00 = Ajanotto
|                   |  36 = Pato täysin ehjä, 36 lohkoa (9x4)
|         .         | - Ammus
|         -         | - Kilpi
+-------------------+
```

Peli alkaa
Tarkoitus on tuhota pato niin perusteellisesti kuin mahdollista

```
+-------------------+ M/- = Vasen ohjausyksikkö ohjaa korjaajia,
|M 03   03 18    03 -|<     Oikea ohjausyksikkö ohjaa kilpeä
|BB     BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB    |       Paras tulos vasen ohjausyksikkö
|BBBB          BB   |       3 sekuntia on kulunut
|BB      BB       BB|       18 lohkoa on ehjänä
|               M   |       Paras tulos oikea ohjausyksikkö
|           M     M |   M = Hyökkääjä on onnistunut poistamaan
|   .          M    |       korjaajat kuvasta hetkeksi
|    -              |
+-------------------+
```

Pelitilanne
Molemmat pelaajat ovat toistaiseksi onnistuneet rikkomaan padon 3 lohkoa lukuunottamatta. Tässä pelissä vasemman ohjausyksikön käyttäjä on tuhonnut 18 lohkoa.

Modo de empleo (página 27)

ESPAÑOL

El revientapresas

!Lean estas instrucciones con atención antes de empezar a jugar!

Aprieten primero el botón RESET y a continuación observen lo que ocurre en la pantalla del televisor. El computador demostrará las dos variedades de "El Revientapresas."

Principio básico

En la mitad superior de la pantalla se ve una presa, formada por cuatro capas de nueve bloques grandes cada una. Las capas tienen colores diferentes, de arriba abajo: rojo, amarillo, azul y verde claro. En el centro de cada fila hay un obrero de conservación, que en conjunto intentarán conservar intacta la presa, mientras el contrario procurará hacer un orificio en ella (Revientapresas 1) o destruirla (Revientapresas 2).

La parte atacante
Un proyectil aparece desde la presa, recoriendo la pantalla hacia su parte inferior. En el centro hay una plataforma móvil. Si el proyectil choca contra ella, rebotará hacia la presa y, al chocar destruirá uno o más bloques. La parte atacante controla la posición del la plataforma movil.

La parte defensora
El otro jugador controla a los obreros de conservación valiéndose de su mando (véanse los dibujos para más detalles). Para restaurar el daño, los obreros de conservación tienen que desplazarse primero a ambos lados de la presa, para adquirir nueva energia y allegar materiales de construcción. Podrán comprobar que ya están listos para la acción, porque literalmente irradian energia.
Cuando se produce un orificio en una de las capas de la presa, los obreros tienen que darse prisa para rellenarlo lo antes posible.

Elijan el juego
El computador mostrará las dos variantes del Revientapresas. Cuando juega a Revientapresas 1, apretarán ustedes "PRESS 1" (opriman 1). Al cabo de un instante se altera el patrón del juego y en el texto aparecerá "PRESS 2" (opriman 2), lo que quiere decir que el computador está mostrando el Revientapresas 2.

Cómo jugar al Revientapresas 1
(1 o 2 jugadores)
Aprieten RESET
A continuación aprieten la tecla 0
Después aprieten la tecla 1

La plataforma movil queda controlada primero por el mando de la izquierda, en tanto que el de la derecha controla a los obreros de conservación.
El juego empieza cuando el jugador del mando izquierdo aprieta el botón de acción. Entonces aparece el primer proyectil.
El jugador del mando derecho tiene que mover a sus obreros de conservación a ambos lados, con el fin de prepararlos adecuadamente para que hagan frente a la tarea que les espera. Pero han de tener cuidado. Al llegar a un agujero de la presa o si son alcanzados por un proyectil mientras se desplazan hacia el lateral, se desvanecerán y desaparecerán de la pantalla temporalmente.
El jugador que maneja la plataforma movil puede controlar la dirección del proyectil. Si éste toca la plataforma en sue parte izquierda, rebotara hacia la izquierda. El ángulo dependerá de dónde choque con la plataforma. Y lo mismo podemos decor para la parte derecha. Si falla, habrá de apretar otra vez el botón de acción del mando para que aparezca otro proyectil.
La parte atacante procurará colocar el proyectil en un aqujero de la presa, destruyendo uno o más bloques de cada vez. Tien 90 segundos para consequirlo. El computador se encarga de anotar el tiempo. Al terminarse el juego empieza immediatamente otro, cambiándose las funciones de los mandos.
Sólo puntúa el atacante. Gana el jugador que consique atravesar la presa en el menor tiempo posible.

Véanse los dibujos para más detalles.

Cómo jugar al Revientapresas 2

(1 o 2 jugadores)
Aprieten RESET
A continuación aprieten la tecla 0
Después aprieten la tecla 2

La diferencia principal con el juego anterior es el proyectil. Atraviesa derecho la presa y rebota, desde la parte superior de la pantalla, dejando un trayecto de destrucción y haciendo que los obreros de conservación tengan que trabajar con mayor dedicación. Para compensar el efecto devastador del nuevo proyectil, este se desplaza con una velocidad doble, siendo necesario agudizar su destreza. El objeto del juego es procurar destruir la mayor cantidad de bloques de la presa en los 60 segundos que dura el tiempo asignado a esta variedad del juego. El computador se cuida de anotar el tiempo, asi como de indicar cuántos bloques de la presa están intactos mientras dura el juego.
Una vez terminado éste, empieza otro automáticamente. Ahora, el jugador que ha disparado tiene la oportunidad de probar du destreza con los obreros, intentando mantener intacta la presa, y viceversa. Gana el jugador que consiga destruir la mayor cantidad de bloques en el limite de los 60 segundos... o que haya destruido toda la presa en menos tiempo.

Véanse los dibujos para más detalles.

Cómo jugar solo al Revientapresas
Los dos juegos del Revientapresas pueden ser jugados por uno mismo, contra el computador:

Aprieten primoro RESET y después la tecla 0. Después aprieten la tecla 1 si quieren jugar al Revientapresas 1 o la 2 si quieren hacerlo al Revientapresas 2.
Para empezar el juego, aprieten el botón de acción del mando izquierdo y empiecen a maniobrar la plataforma. El computador jugará automáticamente, ocupando el puesto del otro jugador. Terminado el tiempo reglamentario, el computador pasará al ataque: entonces serán ustedes quienes tendrán que defender y restaurar la presa.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET. En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:

```
  a) Elija otro juego.
o b) Elija otro Videopac. Quiten el Videopac
     existente colocando una mano junto aél y
     empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a
     poner el Videopac en su caja Vean ahora el
     modo de empleo del Videopac siguiente.
o c) Enchufen la antena al televisor y desconecten
     el computador del Videopac de la red:
```

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET. El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Mode de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego

```
         +--------------------+
         |  C    PRESS 1   C  | - El computador juega las dos manos
       / |               M    | - Capa roja
Presa-|  |         M          | - Capa amarilla
      |  |         M          | - Capá azul
       \ |         M          | - Capa verde
         |                    |
         |                    |
         |         .          | - Proyectil
         |         -          | - Plataforma movil
         +--------------------+
```

```
M = Obrero de conservación
```

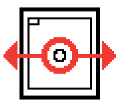
Aprieten 1 para la primera variedad del juego y 2 para la segunda

Eevientapresas 1

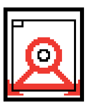
```
+--------------------+  - = El mano izquierdo acciona la
|- ??     00     ?? M|<     plataforma movil
|              M     |  M = El mano derecho controla los obreros
|        M           |      de conservación
|        M           | ?? = Mejor resultado del mando izuirdo/derecho
|        M           |      (en sugundos)
|                    | 00 = Tiempo
|                    |
|        .           | - Proyectil
|        -           | - Plataforma movil
+--------------------+   (accionada por el mando izquierdo)
```

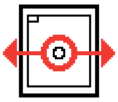
Iniciación del juego
El atacante (mano izquierdo) tiene que conseguir destruir con el proyectil la presa en 90 secundos. Los obreros de conservación (accionados por el mando derecho) tienen que procurar mantener la presa intacta.

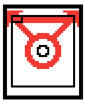
Mando izquierdo al empezar el juego
Aprieten el botón de acción para lanzar el proyectil

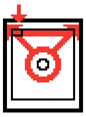
 Meuvan la plataforma movil con la palanca

Mando derecho al empezar el juego

 Mueve los obreros de conservación de la fila inferior (verde)

 Mueve el obrero de conservación de la fila azul

 Mueve el obrero de conservación de la fila amarilla

 Aprieten el botón de acción y desplacen el mando para activar al obrero de consercación de la fila superior (roja).

Revientapresas 2

```
                       El mando izquierdo primero para accionar
+-------------------+  la plataforma y atacar
|- ??    00 36    ?? M|<
|              M     |  Mando derecho primero para dirigir a los
|         M          |  obreros de conservación
|         M          |  ?? = Mejor resultado del mando izquirdo/derecho
|         M          |  00 = Tiempo
|                    |  36 = Presa completamente intacta con
|                    |       36 bloques (9x4)
|         .          | - Proyectil
|         -          | - Plataforma
+-------------------+
```

Iniciación del juego
El objetivo consiste en destruir la mayor cantidad posible de la presa, al atacar

```
                      M/- = El mando izquierdo acciona los obreros
+-------------------+       de conservación,
|M 03   03 18    03 -|<      El mando derecho acciona la plataforma
|BB     BBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB     |      Mejor resultado del mando izquierdo
|BBBB         BB     |      Han transcurrido 3 segundos
|BB       BB        BB|      18 bloques de la presa están intactos
|               M    |      Mejor resultado del mando derecho
|           M     M  |   M = El atacante ha conseguido eliminar
|   .          M     |      temporalmente a los cuatro obreros
|    -               |      de conservación
+-------------------+
```

Situación del juego
Los dos jugadores han conseguido hasta el momento destruir todo excepto 3 bloques. Durante el juego el jugador del mando izquierdo ha destruido 18 bloques

---

Modo de emprego (página 30)

PORTUGUÊS

O demolidor de barragens

Leia atenciosamente estas instruções antes de começar a jogar!

Primeiro prima RESET, depois O e vejo o que acontece no écran do seu televisor. O computador demonstra-lhe ambas as variedades do jogo O Demolidor de Barragens.

Fundamentos do jogo
Na metade superior do écran pode ver-se uma barragem, composta por quatro camadas de nove grandes blocos cada. Cada uma delas apresenta uma cor diferente, de cima para baizo: encarnado, amarelho, azul e verde claro. No centro de cada fila existe um trabalhador da manutenção: eles tentam manter a barragem intacta enquanto que o oponente tenta fazer um buraco na barragem (versão 1) ou destrui-la completamente (versão 2).

Como fazer o ataque
Um projectil sai de um lugar qualquer na barregem, movendo-se na direcção da parte inferior do écran. Lá, no centro, encontra-se um escudo móvel. Se o projectil bate neste escudo, será reflectido na direcção da barragem. Quando atinge a mesma, destroi um ou mais blocos. A parte atacante controla a posição do escudo.

Como fazer a defesa
O outro jogador controla os trabalhadores da manutenção com o sue comando (veja os diagramas para mais pormenores). A fim de reparar os danos feitos, os trabalhadores da manutenção têm que mover-se para ambos os lados da barragem a fim de ganharem novas energias e recolherem material de construção. Pode facilmente ver quando eles estão prontos para actuar, porque eles vibram de energia.
Quando foi feito um buraco numa das camadas da barragem, os trabalhadores têm que deslocar-se o mais rapidamente possivel a fim de tapá-lo

Como escolhero o jogo
O computador demonstra ambas as versões do Demolidor de Barragens. Quando ele jogo na versão 1, terá que "premir 1" (PRESS 1). Passado um bocado o jogo muda e o texto aparecerá "premir 2" (PRESS 2).

Como jogar a versão 1
(1 ou 2 jagodores)
Prima RESET
Depois prima tecla 0
Depois prima tecla 1

O escudo é primeiro controlado pelo comando da esquerda, enquanto que o comando da direita controla os trabelhadores da manutenção.

O jogo começa quando o operador do comando esquerdo toca no botão "Action". É então que aparece o primeiro projectil.

O operador do comando direito tem que fazer deslocar os seus trabalhadores de manutenção para qualquer dos lados a fim de prepará-los convenientemente para as tarefas que se avizinham. Tenha cuidado! Porque se eles caiem num buraco ou são atingidos por um projéctil na sua trajectória para qualquer dos lados, cairam sueavemente e desaparecerão do écran temporianmente.

O jogador que opera o escudo pode controlar a direcção do sue projectil. Quando ele toca o escudo no seu lado esquerdo ele relectir-se-à para a esquerda, com um angulo igual ao angulo com que ele atinge o escudo. O mesmo é vélido para o lado direito. Se falha o escudo completamente, tem que premir o botão "Action" do sue comando, a fim de que apareça um nove projectil.

Cabe ao atacante tentar atira o seu projectil através de um buraco feito na barregem, destruindo um ou mais blocos cada vez que a atinge. Tem 90 segundos para tentar fazè-lo, visto o computador manter uma contagem do tempo. Quando o jogo acabou, imediatamente um outro jogo começa, tendo no entanto mudado as funções dos comandos.

Somente o atacante pode marcar. O vencedor é o jogador que consegue penetrar a barragem no mais curto espaço de tempo.

Veja os desenhos para main pormenores.

Como jogar a versão 2
(1 ou 2 jogadores)
Prima RESET
A seguir 0
A seguir 2

A diferença principal entre este e o jogo anterior reside no projectil, que penetra a barragem tolalmente e relecte-se jo topo superior do écran, deixando um rasto de destruição e mantendo os trabalhadores muit ocupados. A fim de compensar o efeito devastador deste novo projectil, eles deslocam-se com o dobro da velocidade.

O ojbectivo do jogo é tentar demolir o maior número de blocos possivel dentro dos 60 segundos, tempo limite para esta variação do jogo. O computador regista o tempo e tembém indica quantos blocos da barragem estão intactos ao longo do jogo.

Assim que um jogo acaba, um outro começa automaticamente. Agora o outro camondo tem a oportunidade de mostrar a sua habilidade com o escudo, enquanto que o oponente tenta conservar a barragem intact, dentro da medida das suas possibilidades.

O vencedor é o jogador que conseguiu destruir mais blocos no 60 segundos ou ... consequiu destruir a barragem totalmente no mais curto espaço de tempo possivel.

Vega desenhos para mais pormenores.

Como jogar sozinho
Ambas as versões podem ser jogados por um jogador contra o computador. Primeiro prima RESET e a dequir 0.
Depois prima 1 se quer jogar a versão 1 ou 2 se quer jogar a versão 2.

Para começar o jogo prima o botão "Action" do comando esquerdo e comece a manobrar a plataforma. O computador automaticament jogará a parte de sue opositor. Quando o tempo de jogo termina, o computador tomará o ataque e será você a defender e a reconstruir a barragem.

Cada vêz um jôgo seja finalizado, aperte botão RESET (RE-ajuste).
Agora aparecerão na tela as palavras SELECT GAME (Escolha jôgo).

```
   a) Escolha outro jôgo.
Ou b) Uscolha outro Videopac. Retire o Videopac
      em uso, colocando uma mão ao lado dele,
```

```
      e puxando a alavanca para cima.
      Recoloque o Videopac na sua caixa.
      Agora consulte as instruções para "Uso do
      seguinte Videopac"
Ou c) Religue a antena com o televisor, e desligue
      o Computador Videopac do circúito.
```

Verifique o procedimento
Se VS. suspeitar uma falha no equipamento, faça como seque (com o Videopac instalado). Aperte RESET. O televisor emitirá um som curto, e depois deviam aparecer na tela do televisor as palavras SELECT GAME; caso contrário, verifique que o equipamento seja instalado de maneira acertada, como descrito detalhadamente nas "Instruções para Uso" (consulte as instruções tanto do equipamento como do Videopac em uso). Se a falha persista, consulte o sue vendedor, levando tanto o equipamento como o Videopac para serem controlados.

```
            +--------------------+   O computador controla ambos
            |  C   PRESS 1   C   | - os comandos
          / |              M     | - Camanda vermelha
Barragem-|  |        M           | - Camanda amarela
         |  |        M           | - Camanda azul
          \ |        M           | - Camanda verde
            |                    |
            |                    |
            |        .           | - Projectil
            |        -           | - Escudo
            +--------------------+
```

```
M = trabalhadores
```

Prima 1 para a primeira versão, prima 2 para a segunda versão

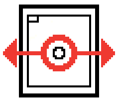
Versão 1

```
+--------------------+  - = O comando esquerdo controla o escudo
|- ??     00    ?? M|<
|              M     |  M = O comando direito controla os
|        M           |      trabalhadores de manuten ção
|        M           | ?? = Melhor resultado do comando esquerdo/direito
|        M           |      (em segundos)
|                    | 00 = Registo tempo
|                    |
|        .           | - Projectil
|        -           | - Escudo
+--------------------+   (manobrado pelo comando esquerdo)
```

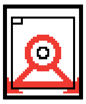
Começo do jogo
O atacante (comando esquerdo) tem que tentar atirar o seu projectil através da barragem em 90 segundos
Os trabalhodores de manutenção (comandodos pelo comando direito) têm que tentar manter a barragem intacta.

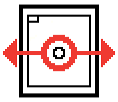
Comando esquerdo no começo do jogo
Prima "Action" para o projectil

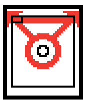
Desloque o escudo com o comando

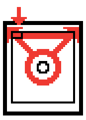


Comando direito no começo do jogo

 Desloque os trabalha dores de manutenção na fila de baixo (verde)

 Desloque os trabalha dores de manutenção da fila azul

 Desloque os trabalhadores de manutenção da fila amarela

 Prima o botão "Action" e desloque a alavanca para
activar os trabalhadores de manutenção na fila cima (vermelha)

Versão 2

```
                       Comando esquerdo, o primeiro a
+--------------------+ manobrar o escudo e a atacar
|- ??   00 36   ?? M|<
|                M   | Comando direito, o primeiro a dirigir
|           M        | os trabalhadores de manutenção
|           M        | ?? = Melhor resultado do comando esquerdo/direito
|           M        | 00 = Registro de tempo
|                    | 36 = Barragem intacta com 36 blocos (9x4)
|                    |
|           .        | - Projectil
|           -        | - Escudo
+--------------------+
```

Comoço do jogo
O objectivo é tentar destruir tanto quanto possivel a barragem ao atacar

```
                      M/- = O comando esquerdo controla os
+--------------------+      trabalhadores de manutenção,
|M 03  03 18    03 -|<      O comando direito manobra o escudo
|BB    BBBBBBBBBBBBMB| 03 03 18 03
|    BBBBBBBBBBB     |      Melhor pontuação do comando esquerdo
|BBBB          BB    |      3 segundos já passaram
|BB      BB       BB|      18 blocos da barragem intactos
|                 M  |      Melhor pontuação do comando direito
|             M     M |  M = O atacante conseguiu eliminar
|    .          M    |      temporariamente os 4 trabalhadores
|     -              |      da manuten ção
+--------------------+
```

Situação do jogo

Ambos os jogadores conseguiram até agora destruir só 3 blocos. Neste jogo o controlador do comando esquerdo destruiu 18 blocos

Ozyr's Philips/Jopac Archive

Odyssey^2 Index | Emporium Index